

Informações do Planejamento

IES:

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE

Grupo:

PET CIÊNCIAS COMPUTACIONAIS

Tutor:

DIANA FRANCISCA ADAMATTI

Ano:

2024

Somatório da carga horária das atividades:

3310

Situação do Planejamento:

Aguardando aprovação do Pró-Reitor

Considerações finais:

Espera-se que atividades propostas para 2024 atendam ao ensino, pesquisa e extensão dos petianos e alunos do C3, bem como comunidade envolvida nas ações.

Resultados gerais:

Todas as atividades visam a capacitação e formação dos petianos, sejam de soft ou hard skill, para que sejam profissionais melhores preparados para o mercado e para vida.

Atividade - Atividades Local, Regional e Nacional do PET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

Uma das atividades mais importantes para os grupos PET é a participação nos encontros local, regional e nacional de grupos PET, respectivamente INTERPET, SULPET e ENAPET. Estes encontros dos grupos do Programa de Educação Tutorial visam, primeiramente, a melhoria do próprio Programa de Educação Tutorial por meio de discussões sobre as políticas implantadas. Também objetivam a troca de experiências entre os grupos, fortalecendo o entrelaçamento das atividades dos grupos no ensino da graduação, em especial, dos cursos aos quais se vincula, através de projetos de ensino, pesquisa e extensão organicamente integrados, consoante aos Projetos Pedagógicos dos Cursos.

Objetivos:

A participação nestas atividades tem como objetivo principal compreender a filosofia e a história dos grupos PET, proporcionando a integração interdisciplinar dos grupos e a troca de experiências. Ainda, permite aos petianos discutir assuntos pertinentes ao Programa de Educação Tutorial nos âmbitos local, regional e nacional, o que favorece o desenvolvimento pessoal e profissional dos acadêmicos.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Os eventos são geralmente constituídos por diversas atividades: - Palestras de convidados cujos estudos tenham contribuído com as questões educacionais e, especificamente, com a educação tutorial; - Oficinas apresentadas por tutores, petianos e convidados com temas relativos a diversas áreas de pesquisa e de interesse comum; - Grupos de Trabalho (GTs) em que tutores e petianos discutem temas pertinentes ao Programa de Educação Tutorial a fim de proporem encaminhamentos de interesse coletivo; - Apresentação de Pôsteres dos diferentes trabalhos desenvolvidos pelos grupos PET.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Como resultado desta atividade, espera-se a troca de experiências das atividades desenvolvidas nos diversos grupos PET por meio das apresentações dos trabalhos selecionados e reflexões e proposições a respeito dos problemas enfrentados atualmente pelos grupos PET da Região Sul do país, os quais serão relatados e encaminhados para o Encontro Nacional.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação da comunidade acadêmica do C3 às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão da participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Atividades de Cunho Social

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

As atividades de cunho social são atividades que o PET C3 desenvolve de forma a integrar os estudantes e auxiliar a comunidade externa da FURG. As atividades mais comumente realizadas são a Campanha do Agasalho durante o período de inverno, com arrecadação de roupas e doação a instituições da cidade de Rio Grande, e a organização e confecção das camisetas dos três cursos do C3, visto que atualmente não existem Centros Acadêmicos dos cursos (estão desativados) e o PET assumiu essa responsabilidade.

Objetivos:

Integrar os petianos e a comunidade (acadêmica ou não).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Todos os anos, são realizadas campanhas do agasalho (com divulgação nas redes sociais e grupos das turmas de estudantes e professores). Quanto as camisetas, cada ano se propõe um modelo novo para cada curso e se realiza a cotação de valores, sendo o PET responsável por cobrar e entregar as camisetas a todos estudantes/professores.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Quanto a campanha do agasalho, visa-se auxiliar os mais carentes. E percebeu-se que as doações não eram apenas para comunidade externa. Alguns alunos dos cursos também foram beneficiados. Quanto as camisetas, espera-se que seja uma forma de socialização e integração, para que tenham orgulho e "vistam" a camiseta de seus cursos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Para escolha dos modelos, os estudantes realizam uma votação para escolha. Quanto a campanha do agasalho, os petianos avaliarão se as arrecadações aumentaram e se as divulgações em redes e cartazes no prédio do C3 auxiliaram no aumento dos itens doados.

Atividade - PET.APP

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
400	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

O projeto PET.APP, iniciado pelo Programa de Educação Tutorial (PETC3) na Universidade Federal do Rio Grande, tem como objetivo o planejamento e desenvolvimento de um aplicativo que integre todas as atividades do grupo PETC3. A essência do projeto é criar um ambiente de trabalho virtual que facilite as atividades do grupo, incluindo comunicação e coordenação, gerenciamento das atividades pela tutora, integração de diversos projetos e organização de eventos. O projeto serve como um campo de treinamento prático para que os participantes obtenham insights valiosos sobre operações de trabalho corporativa do mundo real.

Objetivos:

O projeto PET.APP, tem como meta o desenvolvimento de um aplicativo que centralize as atividades realizadas pelo grupo PETC3 da Universidade Federal do Rio Grande. O aplicativo servirá não apenas como uma ferramenta para uso dos membros do grupo PET, mas também como um meio de vivenciar e compreender como as empresas de tecnologia operam na prática.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

No desenvolvimento do aplicativo PET.APP, adota-se uma metodologia que prioriza eficiência e inclusão técnica, com uma abordagem prática e colaborativa. Utiliza-se o framework Flutter e a linguagem Dart, escolhidos pela capacidade de criar aplicativos compatíveis com Android e iOS a partir de um único código-fonte, garantindo assim uma alta performance e interfaces de usuário dinâmicas. A etapa de capacitação técnica, no projeto, foi um aspecto crucial, realizada através de um curso na Udemy e vídeos selecionados, para alinhar o conhecimento técnico dos membros da equipe. Além disso, o projeto segue a metodologia Scrum, escolhidas pela eficácia em promover colaboração e entrega contínua de valor. Vale mencionar também, as reuniões semanais que são fundamentais para apresentar e discutir as atividades realizadas e próximos passos a serem tomados, assegurando que todos os integrantes estejam equipados com o conhecimento necessário e que o desenvolvimento do aplicativo avance de forma coesa e eficiente.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

O PET.APP tem como resultado esperado uma série de melhorias significativas para os envolvidos e potencialmente para a comunidade acadêmica. Primeiramente, ampliando o conhecimento dos integrantes em área do desenvolvimento mobile e banco de dados, familiaridade com metodologias de gerenciamento de projetos como Scrum, equipando-os com habilidades técnicas e gerenciais altamente relevantes no campo da ciência da computação. Além disso, a experiência de liderança e gestão de equipe proporciona uma compreensão profunda dos desafios e recompensas associados ao trabalho em equipe, enfatizando a importância da comunicação eficaz e da resolução proativa de problemas. Esses aprendizados não apenas prepararam os participantes para futuras carreiras profissionais, mas também contribuem para o desenvolvimento de uma ferramenta útil - o aplicativo PET.APP - que promete ser benéfico para o grupo PETC3 e, potencialmente, para outros grupos PET,

destacando assim o impacto educativo e prático deste projeto.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação das atividades no desenvolvimento do aplicativo PET.APP é conduzida semanalmente durante as reuniões, nas quais se discute o progresso realizado e se planeja os próximos passos. Esta metodologia permite uma revisão contínua e adaptativa do trabalho, assegurando a eficiência e a eficácia do desenvolvimento. Com a publicação do aplicativo, será possível obter feedback não apenas dos usuários principais, que são os integrantes do PET, mas também de outros usuários que atuam como testadores.

Atividade - PET's Code

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

O principal objetivo desta atividade é proporcionar aos estudantes a oportunidade de ter contato com novas ferramentas que serão importantes para a complementação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula, pois permitirá que os participantes adquiram competência nestas ferramentas e possam utilizá-las nos trabalhos acadêmicos e nos seus projetos de pesquisa.

Objetivos:

O projeto PET Code visa auxiliar alunos de programação com interesse em aprender certas linguagens como HTML, JavaScript, PHP, Python e também aprender a usar a ferramenta Git.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade será realizada através de vídeos de curta duração (entre 5 e 10 minutos), abordando de maneira clara a ferramenta e como utilizar. Fora isso, encontros síncronos (ou presencialmente) para desenvolver a prática de programação na ferramenta escolhida.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

O PET Code espera poder auxiliar o aprendizado de programação não apenas no campus, mas também pluralizar o conhecimento à tenham interesse e que possam acessar os vídeos.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Visto o quão amplo será o público para este projeto haverá dois tipos de avaliação, uma delas será pelo próprio Youtube e a outra será pelo grupo PET através de formulários.

Atividade - Divulga C3

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2024	01/12/2024

Descrição/Justificativa:

O Divulga C3 atua como um elo essencial, conectando projetos acadêmicos e alunos por meio de uma abordagem inovadora de divulgação. Buscamos não apenas informar, mas inspirar a participação ativa dos alunos, destacando a riqueza e diversidade de projetos em andamento.

Objetivos:

Promover uma integração eficaz entre projetos acadêmicos e alunos de graduação, estimulando sua

participação e envolvimento.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A estratégia central envolve gravações colaborativas com os professores responsáveis pelos projetos. A edição meticulosa desses vídeos é realizada pelos petianos, resultando em conteúdo envolvente e informativo. A divulgação acontece semanalmente nas redes sociais do PET-C3.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

1. Aumento na conscientização dos alunos sobre os projetos acadêmicos. 2. Estímulo à participação ativa dos alunos nos projetos divulgados. 3. Fortalecimento da comunidade acadêmica por meio da integração em projetos diversificados.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Os resultados serão avaliados por meio de métricas como o engajamento nas redes sociais, feedback direto dos alunos e a quantidade de novas participações nos projetos após a divulgação. Essas análises fornecerão insights valiosos sobre o impacto do Divulga C3 na promoção da participação dos alunos.

Atividade - Pensamento Computacional com LEGO nas Escolas

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
350	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

Os petianos do Projeto LEGO junto com alguns voluntários também petianos, irão ministrar aulas sobre raciocínio lógico e pensamento computacional utilizando a plataforma LEGO Mindstorms, para estudantes de escolas públicas da região de Rio Grande. Nesse sentido, este projeto estimula o raciocínio lógico e instiga uma nova maneira de pensar, apropriando-se de conhecimentos de lógica de programação e robótica. Acredita-se que a lógica empregada em programação estimula nossa abstração e faz com que pensemos de uma maneira mais criativa e eficiente. A partir do momento que passamos a ter lógica para desenvolver um programa que faça o robô seguir uma linha ou desviar de um obstáculo, por exemplo, estamos estimulando nossa capacidade de pensar de maneira mais objetiva para resolver problemas.

Objetivos:

O Projeto LEGO tem como objetivo ensinar raciocínio lógico e pensamento computacional através da plataforma LEGO Mindstorms, para os estudantes do ensino fundamental de escolas públicas do município de Rio Grande. É possível afirmar que se pode desenvolver a habilidade do pensamento computacional, sem necessariamente o uso de computadores (computação desplugada), mas sim o desenvolvimento de habilidades que tornem o aluno capaz de 'pensar computacionalmente'.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A atividade é constituída por 8 aulas semanais por grupo em cada escola, que são ministradas pelos petianos utilizando material didático desenvolvido pelo próprio grupo. Com o retorno das atividades presenciais, realizar atividades junto a escolas parceiras.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação,

para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Assim, com essa sequência de atividades, o grupo PET-C3 pode obter como resultado, o interesse dos alunos perante ao projeto e também o estímulo ao trabalho em equipe entre as crianças participantes da atividade. Além disso, o aluno também será capaz de programar o computador para realizar tarefas, ou seja, transferir para a máquina aquilo que não é essencialmente humano.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Para sabermos a qualidade do nosso projeto, vamos mandar formulários aos alunos e conversar com eles a cada aula para ver no que podemos melhorar.

Atividade - Fórum do Engenheiro Empreendedor

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
60	01/05/2024	30/09/2024

Descrição/Justificativa:

O Fórum do Engenheiro Empreendedor é um evento que busca um elo de interação entre todas as engenharias: o empreendedorismo. Ser empreendedor significa ter a capacidade de iniciativa, imaginação para conceber as ideias, flexibilidade para adaptá-las, criatividade para transformá-las em uma oportunidade de negócio, motivação para pensar conceitualmente e a capacidade para ver, perceber a mudança como uma oportunidade. Os empreendedores, através de sua ação, inovam e desenvolvem o universo empresarial permitindo o fluxo e o desenvolvimento da economia. O Fórum do Engenheiro Empreendedor é um evento multidisciplinar, e oportunizará que os estudantes ampliem sua visão sobre mercado de trabalho e aprendam métodos e técnicas que poderão ser empregadas futuramente.

Objetivos:

O objetivo do evento será de oportunizar momentos de discussão sobre o empreendedorismo, além de promover a interação entre os estudantes da graduação e profissionais da região, sejam estes ligados à diversas áreas de atuação. Nesse contexto pretende-se criar um ambiente motivacional para os futuros engenheiros tornarem-se empreendedores. A ação possibilitará a integração entre os grupos PET das Engenharia Civil, Alimentos, Mecânica, Química, Centro de Ciências Computacionais e o Grupo de Educação Tutorial em Engenharia Bioquímica (GETEB).

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

As atividades serão realizadas no sábado, manhã e tarde. O fórum terá início na parte da manhã com a atividade de credenciamento dos participantes, seguida de duas palestras, e um intervalo entre as mesmas para realização do coffee-break. Também, haverá uma pausa para o almoço, e o evento será retomado utilizando com a mesma sistemática do turno da manhã. A responsabilidade da organização do evento será de todos os grupos PET envolvidos.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A atividade oportunizará a formação dos bolsistas e acadêmicos dos cursos envolvidos de modo a instigar os participantes sobre os mais variados aspectos do empreendedorismo em engenharia na região.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final de cada apresentação será distribuída uma ficha de avaliação aos participantes que será preenchida, atribuindo nota de 0 a 10 para diferentes critérios ligados ao evento.

Atividade - RH Gestão

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

O projeto RH gestão é o único projeto voltado para o próprio grupo, com o propósito de gerenciar as atividades internas dos petianos. Auxiliando nos problemas dos projetos, e buscando desenvolver conexões entre os participantes do grupo, assim como seus projetos. Também envolve a realização de relatórios semanais por todos os petianos, com atividades desenvolvidas, problemas encontrados e desafios para a próxima semana. O formato de relatórios foi a forma encontrada para melhor gerenciar as atividades de todos membros e ter em formato organizados todas atividades/desafios encontrados pelos petianos.

Objetivos:

O principal objetivo do RH Gestão, é ministrar atividades para gerenciar o grupo, propor tarefas para promover o desenvolvimento pessoal dos petianos e auxiliar a resolução de demandas dos projetos do PET. Com a escrita de relatórios, espera-se que os alunos tenham uma melhora na escrita técnica/científica.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Através de encontros, vamos propor atividades dinâmicas que abordam assuntos relacionados ao desenvolvimento pessoal, trabalho em equipe, produtividade, entre outros assuntos que melhoram a execução de projetos. Escrita de relatórios semanais por cada membro do grupo.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Este projeto é voltado para o grupo PET C3, portanto, espera-se obter - através de encontros e atividades em grupo - melhorias na execução dos projetos do grupo ao longo do ano.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Nossa metodologia será baseada em formulários para obter os indicadores de produtividade e satisfação da equipe. Quanto aos relatórios, o tutor deve ler e analisar todos relatórios semanalmente e verificar pendências para serem solucionadas na reunião semanal.

Atividade - REVISTA ICCEEg

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
200	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

ICCEEg é um periódico semestral de publicação digital destinado à publicação de artigos escritos por acadêmicos de cursos ligados às ciências exatas e engenharia, de acesso livre, visando estimular e disseminar a pesquisa nessas áreas de pesquisa.

Objetivos:

Nossos próximos objetivos para a revista são: - aumentar o seu QUALIS, divulgando-a para outros ambientes, trazendo revisores de outras universidades e incentivando a submissão de artigos e outras cidades e estados. - mudar o layout da Revista, modificando o layout do site, o logo, o modo como a revista é mostrada (.pdf) e também fazendo uma arte para que a revista seja divulgada.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A revista é um periódico semestral, logo é feita uma edição da revista por semestre.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A ICCEEG é um periódico semestral de publicação digital destinado à publicação de artigos escritos por acadêmicos de cursos ligados às ciências exatas e engenharia, de acesso livre, visando estimular e disseminar a pesquisa nessas áreas de pesquisa. Em seus quatorze primeiros números, a ICCEEG teve mais de 500 artigos submetidos por autores de diversas regiões do estado e do país. A taxa de aceite de aproximadamente 25% dos artigos submetidos ilustra a alta demanda por periódicos neste formato. Como a revista é de acesso livre pode ser acessada por qualquer pessoa da sociedade sendo assim um meio de conhecer um pouco sobre projetos e trabalhos muito importantes feitos pelos alunos da universidade e também de outras universidades.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação do grupo vai ser feita através da publicação da edição de revista

Atividade - Momento's PET

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

Os integrantes do projeto "Momentos Pets" engajam-se na produção de conteúdo para diversas plataformas, incluindo YouTube, Instagram e Spotify. O foco principal reside na elaboração de podcasts (Pet-À-Tête Cast), nos quais os membros do projeto atuam como apresentadores e recebem membros docentes da comunidade acadêmica do C3 como convidados. Adicionalmente, desenvolvem vídeos breves no YouTube para explicar de maneira concisa conceitos pertinentes ao campo da ciência e exatas (Momentos Curiosidade's). O projeto também inclui entrevistas com estudantes, proporcionando relatos de suas experiências tanto no mercado de trabalho quanto na esfera acadêmica (Experiências do C3). Nesse sentido, o projeto estimula a troca de experiências e instiga a comunidade acadêmica do C3 na disseminação de conhecimento fortalecendo os laços entre as pessoas que fazem parte dessa comunidade.

Objetivos:

O projeto "Momentos Pets" tem como metas principais a divulgação científica acessível em plataformas como YouTube, Instagram e Spotify, promovendo interações acadêmicas e diálogos no C3. Além disso, busca compartilhar experiências entre estudantes e docentes, enriquecendo discussões nos podcasts. Orientar membros mais jovens sobre carreiras acadêmicas e profissionais, diversificar o conteúdo educativo e fomentar uma abordagem inovadora de aprendizado são aspectos cruciais. Ao explorar diferentes mídias, o projeto visa fortalecer laços na comunidade acadêmica, contribuindo para um ambiente mais colaborativo e inclusivo. Em síntese, "Momentos Pets" inspira e capacita seus membros em uma jornada de aprendizado contínuo.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Na Momentos Pets, realizamos reuniões quinzenais para delegar responsabilidades e planejar nossas atividades. Seguimos rigorosamente um processo que inclui a preparação (pesquisa de tópicos, redação de roteiros, convite a docentes e alunos etc.), gravação (de podcasts e vídeos) e edição do conteúdo, visando proporcionar a melhor experiência para a comunidade acadêmica.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

O projeto "Momentos Pets" almeja alcançar diversos resultados e produtos, incluindo a produção regular de conteúdo de alta qualidade, a efetiva disseminação de conhecimentos científicos acessíveis, a participação ativa da comunidade acadêmica, o envolvimento contínuo de docentes e alunos, a promoção de uma abordagem inovadora de aprendizado, a inspiração e orientação de estudantes nas decisões de carreira, o fortalecimento dos laços comunitários, o recebimento de feedback positivo e o crescimento contínuo e reconhecimento do projeto dentro e fora da instituição acadêmica. Estes objetivos refletem o comprometimento do "Momentos Pets" em contribuir para um ambiente acadêmico mais dinâmico, inclusivo e enriquecedor.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A metodologia de avaliação no âmbito do projeto "Momentos Pets" será conduzida de maneira colaborativa e abrangente. A avaliação abrangerá diversos critérios, visando mensurar a qualidade do conteúdo produzido, a participação da comunidade acadêmica, a eficiência na produção, o feedback dos convidados, o impacto na orientação profissional e o crescimento e reconhecimento do projeto nas redes sociais e no centro de ciências computacionais. A metodologia será flexível para se adaptar às mudanças, com o objetivo contínuo de aprimorar a qualidade e eficácia das atividades. A avaliação será conduzida de maneira colaborativa, refletindo o compromisso do projeto em proporcionar uma experiência educativa enriquecedora para a comunidade acadêmica.

Atividade - Pré-C3

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
100	01/03/2024	31/05/2024

Descrição/Justificativa:

Os cursos de graduação do C3 (Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação) apresentam disciplinas de formação básica (Cálculo, Álgebra, Matemática Discreta, etc) nos primeiros anos, nos quais dificilmente os discentes conseguem ter um entendimento real dos conhecimentos envolvidos nestas disciplinas com a prática da sua profissão. Em sua maioria oriunda do Ensino Médio, os estudantes ainda não tiveram contato com os fundamentos de computação, uma vez que estes não fazem parte do currículo de Ensino Médio. Neste contexto, este projeto pretende possibilitar o ensino dos fundamentos básicos de computação e sua integração ao primeiro ano dos cursos de graduação, permitindo um melhor entendimento da importância destes conhecimentos para a prática profissional futura. Este é um evento conjunto a acolhida cidadã da FURG.

Objetivos:

O projeto tem como objetivo geral melhorar os índices de aprovação e diminuir os índices de evasão nas primeiras séries dos cursos de Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação, através de palestras sobre o curso, aulas sobre os fundamentos de computação e atividades práticas. Pretende-se, também, promover a integração entre os calouros dos diferentes cursos e a comunidade acadêmica do C3.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

A execução da proposta dar-se-á por meio de palestras, aulas e exercícios práticos durante as três primeiras semanas do período letivo, no horário inverso às aulas. Durante a primeira semana letiva, o projeto será amplamente divulgado entre os calouros através do PET-C3. O projeto se dará em três fases distintas: a) Calouros reunidos num único grupo; b) Calouros separados por curso em três

grupos distintos; c) Calouros separados em grupos mistos (englobando os três cursos) de até sete pessoas.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Através deste projeto, esperamos um grande número de participantes e, conseqüentemente, melhoria nas taxas de aprovação e redução nas taxas de evasão. Espera-se, também, desenvolver um estudante com perfil de trabalho colaborativo e em equipe, além de motivar os novos acadêmicos do C3 com relatos de alunos veteranos e ex-alunos sobre os cursos, mercado profissional e perspectivas de futuro pós-FURG.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - JIEP - Jogos de Integração entre os PETs

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
50	01/06/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

Os Jogos de Integração entre os PETS - JIEP foram criados em 2022 pelo PETC3 para integrar os PETs da FURG em atividades desportivas e de entreterimento, de forma que os alunos interajam e se conheçam. Assim, possam compartilhar informações e conhecimento, além de fazerem amizades. A cada ano, o JIEP será organizado por um PET, sempre com auxílio do PETC3.

Objetivos:

Fortalecer os vínculos entre os petianos e ampliar os conhecimentos interdisciplinares.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Serão realizadas atividades desportivas (volei, futebol, handebol, basquete) nas dependências na FURG, bem como atividades de entreterimento, como jogos de cartas e rodas de conversa. Todos os PETs da FURG são convidados e podem formar times por PET ou mistos. As atividades acontecem durante um sábado (dia todo). O PET organizador tem a responsabilidade de organizar os times e tabelas de jogos. O regimento geral já foi definido na primeira edição do evento.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que os alunos tenham maior integração e união, fazendo com que os PETs colaborem entre si.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

Ao final do evento, todos participantes preenchem um formulário de avaliação, visando melhorar o evento a cada ano.

Atividade - Semana Acadêmica Integrada das Ciências

Computacionais - SAICC

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/08/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

A realização da Semana Acadêmica Integrada, que acontece desde 2010, é importante para os alunos devido à possibilidade de participação em palestras de profissionais que já estão atuando na área, além de minicursos sobre assuntos que não são abordados durante a graduação. Durante a realização deste evento haverá espaço para a apresentação dos trabalhos de conclusão de curso pelos formandos do ano.

Objetivos:

Esta atividade tem como objetivos promover a integração dos estudantes dos curso de graduação do Centro de Ciências Computacionais, divulgar os trabalhos de iniciação científica e tecnológica desenvolvidos pelos estudantes e oportunizar momentos de contato entre os acadêmicos e profissionais atuantes no mercado de trabalho.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Durante o período de uma semana serão realizadas atividades extra-classe que complementam a formação oferecida nas disciplinas do curso, com palestras e minicursos, bem como oferecer momentos de discussão entre estudantes e professores sobre o andamento dos cursos de graduação. Durante a Semana haverá a apresentação dos TCCs dos formandos dos três cursos de graduação do C3. Ao final do evento ocorre o coquetel de confraternização da comunidade acadêmica.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que haja um maior comprometimento dos próprios estudantes pela sua formação acadêmica, buscando complementar as atividades desenvolvidas pelos professores em sala de aula. Além de competências relacionadas à organização de evento, espera-se que os petianos possam participar das palestras e atividades oferecidas à comunidade em geral e aproveitar as oportunidades de convivência com os demais participantes do evento. Todos participantes receberão certificados de participação.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Jornada de Integração do Centro de Ciências Computacionais - JIC3 - Versões presenciais e virtuais

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
150	01/03/2024	30/11/2024

Descrição/Justificativa:

A Jornada de Integração do C3 - JIC3 é um evento criado no ano de 2009 por acadêmicos do curso de Engenharia de Computação, com o apoio da direção do Centro de Ciências Computacionais e dos coordenadores dos cursos de graduação em Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistema de Informação que se estabelece como um espaço de integração entre os servidores do C3

e os estudantes.

Objetivos:

Esta atividade tem como propósito propiciar um ambiente de integração e diversão salutar da comunidade do Centro de Ciências computacionais (corpo discente, corpo docente, servidores e os egressos dos cursos do C3), conforme preconizam os princípios do Programa de Acolhida Cidadã/Solidária (PACS) da FURG (Deliberação COEPEA No 164/2010), e proporcionar a integração através das modalidades: Futebol 7, Vôlei, Sinuca, Ping-pong e Pebolim. Além de promover o encontro de pessoas que já estão inseridas nos cursos da área computacional, o JIC3 é uma maneira de recepcionar os calouros dos três cursos de graduação da unidade. Em 2021, devido a pandemia, realizou-se o primeiro JIC3 com e-sports, que foi mantido em 2022 e 2023. E para 2024 esta modalidade será mantida.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Na versão presencial, no início do ano letivo os petianos visitam as salas de aula para fazer a divulgação da JIC3 para todos os estudantes dos cursos de Engenharia de Computação, Engenharia de Automação e Sistemas de Informação. Em seguida os estudantes podem fazer as inscrições nas modalidades desejadas e, para cada modalidade escolhida, deverá fazer a entrega de gêneros alimentícios não perecíveis. O evento acontece no início de cada semestre, durante um dia inteiro, geralmente numa sexta-feira e, ao final, é realizado um churrasco de encerramento numa confraternização das equipes, com a premiação aos vencedores das modalidades. Os gêneros alimentícios arrecadados nas inscrições são entregues pelos próprios petianos para uma entidade escolhida pelo grupo. Na versão online, com e-sports, os participantes integram totalmente remoto. E a equipe do PET organiza toda a infraestrutura para os jogos acontecerem (salas, servidores, etc), bem como organiza as equipes e confrontos. Aqui, os participantes doam a uma instituição escolhida pelo PET de forma virtual.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

A partir da realização da Jornada de Integração do C3 espera-se uma maior integração dos novos integrantes (alunos/calouros) da Universidade, propiciando assim a criação de um vínculo social entre os participantes das atividades. Além do mais, acredita-se que as atividades esportivas contribuem para a redução do índice de desistências nos cursos, assim como a diminuição da ocorrência de qualquer tipo de recepção violenta aos calouros, os chamados "trotos", que acabam denegrindo e diminuindo os direitos fundamentais de cidadania e de convivência social.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.

Atividade - Projetos de Iniciação Científica e Tecnológica

Carga Horária	Data Início da Atividade	Data Fim da Atividade
300	01/01/2024	31/12/2024

Descrição/Justificativa:

A participação dos petianos em diversas atividades de pesquisa, como leitura de artigos técnicos e científicos e projetos de desenvolvimento tecnológico que criem soluções técnicas a problemas reais apresentados pelos vários grupos de pesquisa ligados às Ciências Computacionais trará um grande

benefício aos estudantes dos cursos, pois poderão ter contato com novos temas ligados a diferentes áreas de sua formação, propiciando uma atualização científica e tecnológica permanente ao longo de sua vida acadêmica.

Objetivos:

Oportunizar aos acadêmicos vivenciarem um ambiente de crescimento técnico-científico, por meio da participação em atividades de pesquisa e projetos de iniciação científica e tecnológica.

Como a atividade será realizada? (Metodologia):

Cada membro do grupo PET-C3 escolhe um projeto de iniciação científica ou iniciação tecnológica, preferencialmente junto aos docentes do Centro de Ciências Computacionais, e participa das reuniões semanais desenvolvendo estudos sobre a área que escolheu. Ao longo deste período, serão elaborados relatórios parciais e artigos para serem apresentados em eventos dentro ou fora da universidade, como na Mostra da Produção Universitária da FURG.

Quais os resultados que se espera da atividade?

Resultados / produtos esperados com a atividade: melhorias para o Curso, para a Educação, para a sociedade, meios para a socialização dos resultados, publicações, etc:

Espera-se que os estudantes se integrem a grupos de pesquisa em temas de seus interesses e fortaleçam as equipes envolvidas nas atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

Qual será a metodologia de avaliação da atividade pelo grupo:

A avaliação se dará pela participação dos petianos às atividades propostas e, ao final, por reunião do grupo PET-C3 para discussão sobre a participação dos bolsistas e proposição de melhorias para o próximo ano.